SNSP-MK-NOE-1

Nintendo®

SUPER MARIO KART™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielekassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Mario Kart-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spieleanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

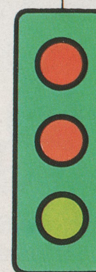


ZU ALLERERST...

... mal „Guten Tag, miteinander!" Willkommen zum spannendsten, witzigsten und aufregendsten Kart-Rennen, das die Welt je gesehen hat. Mein Name ist Lakitu und ich bin der Boss hier auf der Strecke. Wenn einer Hilfe braucht, bin ich gleich zur Stelle!

Wir fahren hier die berühmten Einsitzer-Karts. Sie gibt es mit zwei Motorstärken: 50 oder 100 ccm. Alle Karts sind im Prinzip baugleich. Den Unterschied machen die Fahrer aus, wenn es ums Gewinnen oder Verlieren geht. Da hat natürlich jeder seine Stärken und Schwächen. Am besten probiert alle mal aus, damit Ihr Euren Fahrer findet!

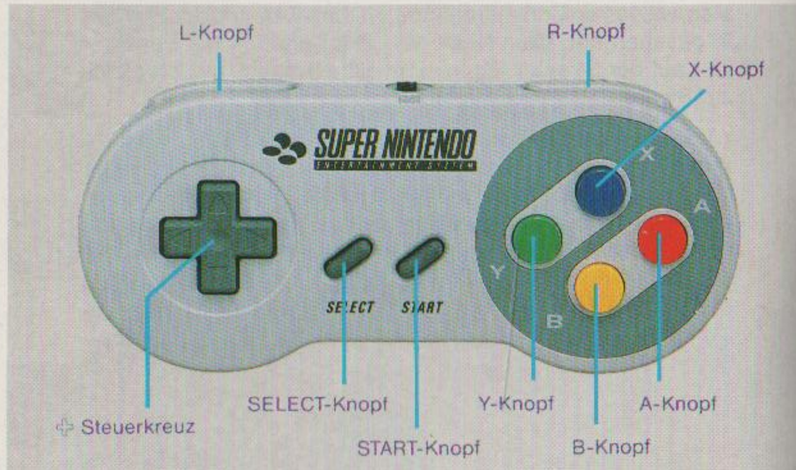
Diese Spielkassette verfügt über einen batteriegestützten Speicher, in dem die besten Zeiten festgehalten werden. Vermeide andauerndes Ein- und Ausschalten, solange die Spielkassette noch im Super Nintendo steckt. Das könnte die Speicherfunktion beschädigen.







CONTROLLER-FUNKTIONEN



Y-Knopf
: Bremsen

START-Knopf
: Pausenfunktion während des Spiels und zur Bestätigung einer Wahl

SELECT-Knopf
: Braucht man, um im 1-Spieler-Modus in den Rückspiegel schauen zu können und wieder nach vorn.

✥ Steuerkreuz
: Damit wird gesteuert und auf dem Auswahlbildschirm der Cursor bewegt.

L-Knopf
: Durch ihn kann das Kart hüpfen oder einen Power-Slide vollführen.



Im Rennen



Rückspiegel

R-Knopf
: Durch ihn hüpft das Kart oder vollführt einen Power-Slide.

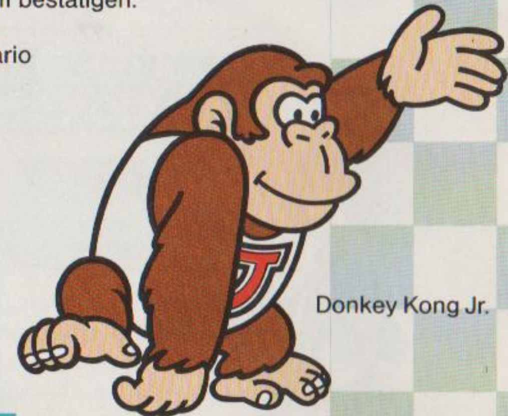
X-Knopf
: Ebenso wie mit dem Select-Knopf kann man im 1-Spieler-Modus in den Rückspiegel schauen, aber auch auf dem Auswahlbildschirm eine Wahl widerrufen.

A-Knopf
: Gegenstände einsetzen

B-Knopf
: Beschleunigen und eine Wahl auf dem Auswahlbildschirm bestätigen.



Mario



Donkey Kong Jr.

Drückst Du den L- oder R-Knopf, dann macht Dein Kart einen kleinen Hopser. Benutzt Du gleichzeitig das ✥ Steuerkreuz, wird dieser Hopser zum Power-Slide.
Auf Seite 18 erfährst Du mehr darüber.



Luigi



AUF DIE PLÄTZE…

…fertig, los! Kart fahren ist ganz leicht zu lernen, allerdings braucht man viel Praxis und Geduld, wenn man ein Meister werden will. Viele Weltklasse-Formel-1-Rennfahrer haben ihre Karriere im Kart begonnen. Damit es losgehen kann, stecke die Spielkassette in Dein Super Nintendo und schalte es ein. Sobald das Titelbild erscheint, drücke den B-Knopf und wähle den gewünschten Spielmodus.



Yoshi



Wenn Du beim Mario Kart Grand Prix startest, kannst Du auswählen, ob Dein Kart einen 50 oder 100 ccm-Motor haben soll. Die 100-Maschine ist etwas schneller als die 50er. Allerdings haben die Konkurrenten in ihren 100er Karts auch einen aggressiveren Fahrstil drauf. Vielleicht ist es sinnvoller, sich erst einmal in einem 50er Kart aufzuwärmen. In den anderen Rennarten ist Dein Kart automatisch mit einer 100 ccm-Maschine ausgestattet.

1P GAME (1-Spieler-Modus)

- ▶ MARIO KART GRAND PRIX
- ▶ ZEITFAHREN (Time Trial)

2P GAME (2-Spieler-Modus)

- ▶ MARIO KART GRAND PRIX
- ▶ MATCH RACE
- ▶ BATTLE MODE

Benutze das ✚ Steuerkreuz auf dem Auswahlbildschirm, um den Cursor auf das Gewünschte zu bewegen. Drücke den B-Knopf, um eine Wahl zu bestätigen und den X-Knopf, um die Wahl wieder zurückzunehmen.



Bowser



Toad

1P GAME ▶ Mario Kart Grand Prix

Hier fährst Du gegen 7 Konkurrenten.

1P GAME ▶ Time Trial

Suche Dir irgendeine Strecke aus und fahr nur so zum Training. Oder versuche, den Streckenrekord zu brechen. Die Rekorde werden im Spielkassettenspeicher festgehalten. Also gib Dein Bestes!

2P GAME ▶ Mario Kart Grand Prix

Gleich 8 Karts stellen sich an der Startlinie auf: 2 menschliche Spieler gegen 6 Computerfahrer.

2P GAME ▶ Match Race

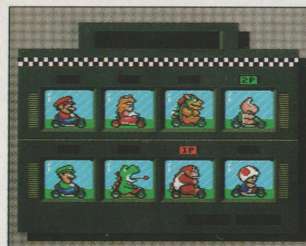
Sucht Euch eine Strecke aus und fahrt ein Rennen Mann gegen Mann.

2P GAME ▶ Battle Mode

Du und Dein Mitspieler steht Euch in einer Arena gegenüber und … kämpft gegeneinander!

Wer ist Dein Fahrer?

Suche Dir einen der acht Fahrer aus. Auf Seite 21 erfährst Du mehr über jeden einzelnen. Die Strecken, die Dir zur Auswahl stehen, variieren je nachdem, welchen Spielmodus Du anwählst. Dazu auch mehr auf Seite 27.





Mario Kart Grand Prix

▶ MUSHROOM CUP RACE
▶ FLOWER CUP RACE
▶ STAR CUP RACE

Such Dir Dein Rennen aus. Jedes Cup-Rennen besteht aus 5 verschiedenen Strecken. Es gibt noch ein weiteres Cup-Rennen, welches auf Dich wartet, wenn Du die anderen mit einer 100-ccm-Maschine erfolgreich beendet hast.

TIME TRIAL & MATCH RACE

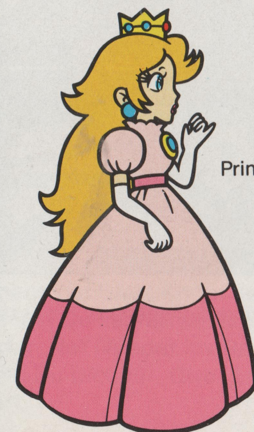
Wähle irgendeine Strecke aus den Cup-Rennen. Um eine Strecke des Spezial-Cups anwählen zu können, mußt Du alle anderen Cups mit 100er Maschinen erfolgreich geschafft haben. Im Modus „Time Trial" werden die besten fünf Streckenzeiten gespeichert und gezeigt.

BATTLE MODE

Wähle eine der speziellen Battle-Strecken aus.



Um alle Rekorde aus dem Spielkassettenspeicher zu löschen, mußt Du zur gleichen Zeit den L-, R-, Y- und A-Knopf auf dem Controller 1 drücken, wenn das Titelbild zu sehen ist. Willst Du nur die Time Trial-Rekorde löschen (und die Grand Prix-Informationen behalten), gehe auf den Rekord, den Du löschen willst und drücke auf Controller 1 die oben genannte Tastenkombination gleichzeitig.


Prinzessin


Koopa



REGELBUCH

MARIO KART GP (1 Spieler)

Du startest in Position 8 beim Mario Kart Grand Prix. Sobald die Start-Ampel grünes Licht gibt, heißt es: „Auf die Tube drücken!“ Läßt Du schon vor dem Rennen den Motor aufheulen, dann säuft der Motor ab. Probier einfach aus, wie Du am schnellsten aus den Startlöchern herauskommst. Auf der Hälfte des Bildschirms siehst Du die Streckenübersicht, auf der Du auch sehen kannst, wo die Konkurrenz liegt. Dieser Bildschirmteil ändert sich, sobald Du auf den X- oder Select-Knopf drückst. Dann nämlich schaust Du in Deinen Rückspiegel! Auf der oberen Bildschirmhälfte unten rechts siehst Du Deinen aktuellen Rang.



Streckenübersicht / Rückspiegelblick

Jedes Rennen erstreckt sich über 5 Runden. Bist Du am Ende unter den ersten 4, kannst Du das nächste Rennen fahren. Belegst Du aber nur den 5. Platz und noch schlechter, verlierst Du eines Deiner Rest-Karts und Du mußt das Rennen nocheinmal fahren. Gleich nachdem das erste Fahrzeug die Ziellinie überfahren hat, werden die Ränge der übrigen Karts angezeigt.



▶ Retry (Neuer Versuch)
▶ End (Spiel beenden)

Entscheidest Du Dich für „Retry“, verlierst Du ein Rest-Kart. Du beginnst das Spiel mit 4 Karts, so daß Du dreimal „Retry“ wählen kannst.

Wird während des Rennens der Start-Knopf gedrückt, legst Du eine Pause ein und Du kannst wählen zwischen „Give Up“ (Aufgeben) oder „No“ (Wieder ins Rennen einsteigen). Jedes Mal, wenn Du Dich für „Give Up“ entscheidest, verlierst Du ein Kart.

Rangliste

Die ersten vier bei einem Rennen erhalten Punkte.
Am Ende gewinnt derjenige den Cup, der die meisten Punkte auf seinem Konto hat.

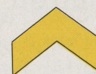
Position	1	2	3	4
Punkte	9	6	3	1

X5 RENNEN

Fahrer, die leider auf dem fünften Platz oder noch weiter hinten landen, müssen es nocheinmal versuchen, bis sie einen der ersten vier Plätze geschafft haben.

Dein Zieleinlauf-Platz wird auch Deine Startposition im nächsten Rennen sein. Zum Beispiel beendest Du ein Rennen als zweiter und startest das nächste aus der zweiten Startposition heraus.

Da liegt was!



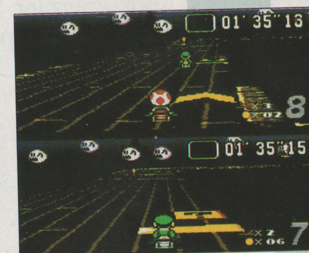
Zisch

Fahr drüber und Du flitzt davon!



Huups

Fahr drüber und Dein Kart springt!





Fragezeichen

Fahr über das Fragezeichen und Du bekommst irgendetwas. Was? Das bleibt dem Zufall überlassen. Die Gegenstände rotieren im oberen Fenster. Wenn es anhält, weißt Du, was Du bekommen hast. Um den Gegenstand einzusetzen, drücke den A-Knopf. Ein überfahrenes Fragezeichen wird rot. Hast Du schon etwas in Deiner Gegenstandsbox, kannst Du nicht noch etwas bekommen!





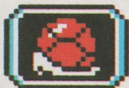
Gegenstände

Drücke den A-Knopf, um sie zu benutzen.



Grüner Panzer

Bring die Konkurrenz ins Schleudern, indem Du mit einem grünen Panzer wirfst. Dieser Panzer prallt übrigens auch von der Bande ab, so daß Du Billiard mit der Konkurrenz spielen kannst. Allerdings im Wasser nützen diese Panzer nichts.



Roter Panzer

Die rote Panzervariante ist der grünen recht ähnlich, hat aber außerdem eine Art Radar eingebaut. Sobald Du einen Konkurrenten erspähst, wirf diesen Panzer und er verfehlt sein Ziel nicht.



Bananenschale

Gerät ein Kartfahrer auf die Schale, schlittert er und verliert die Kontrolle.



Feder

Mit der Feder kannst Du viel höher springen als mit dem L-oder R-Knopf. Spring damit über die Konkurrenz oder Hindernisse hinweg.



Pilz

Du bekommst für kurze Zeit einen Extra-Antrieb. Wenn Du unter Pilzeinfluß einen Konkurrenten berührst, schleudert der von der Fahrbahn.



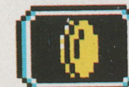
Stern

Der macht Dich unverbeulbar für eine kurze Zeit. Dein Tempo nimmt zu und gegnerische Attacken lassen Dich kalt. Allerdings darfst Du nicht ins Wasser, in Lava oder in einen Abgrund fallen. Dann verliert das Sternchen seine Wirkung.



Blitz

Er bewirkt, daß die Konkurrenz für kurze Zeit zusammenschrumpft. So sind sie nicht nur leicht aus der Bahn zu werfen, sondern verringern auch ihr Tempo.



Münze

Eine aufgesammelte Münze bedeutet zwei Münzen mehr auf Deinem Konto. Drücke gleich nach dem Aufsammeln den A-Knopf. Du kannst nie genug Münzen sammeln.



Geist

Er macht Dich und Dein Kart unsichtbar. Du kannst auch Deinen Konkurrenten die Gegenstände abjagen.

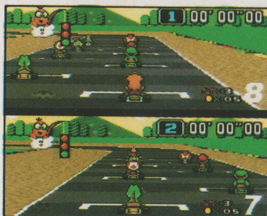
Hinweis: Blitz und Münzen gibt es nur bei Grand Prix-Rennen.
Der Geist erscheint nur im Battle oder Match Race-Modus.

MARIO KART GP (2 Spieler)

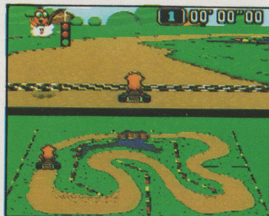
Der Bildschirm wird hierbei in zwei Teile geteilt. Oben fährt der Spieler 1, unten der Spieler 2. Der Spieler 1 startet das Rennen von Position 8 aus, der Spieler 2 von Position 7. Wenn auch nur ein Spieler unter den ersten vier landet, können beide am nächsten Rennen teilnehmen.

TIME TRIAL (1 Spieler)

Das Zeitfahren ist ein Super-Training. Du brauchst Dich nicht um Münzen oder andere Gegenstände zu kümmern, sondern nur stur die Strecke zu absolvieren. Und das so schnell wie möglich. Die 5 besten Zeiten werden in der Spielkassette gespeichert. Du kannst Dir nicht nur den Fahrer, sondern auch jede x-beliebige Strecke aussuchen.



Mario Kart GP (2 Spieler)



Time Trial

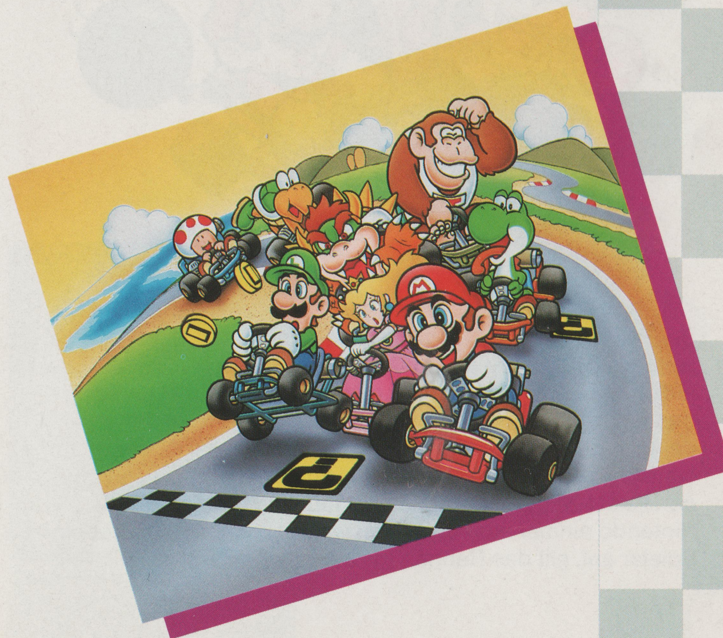
Hast Du das Zeitfahren beendet, erscheint Deine Zeit auf dem Bildschirm. Du kannst nun erneut versuchen, die eben gefahrene Strecke zu meistern – natürlich noch schneller – oder eine neue Strecke auswählen. Für einen erneuten Versuch wähle „Replay“. Diese Option erscheint nicht, wenn Du im Rennen eine Pause einlegst.

MATCH RACE (2 Spieler)

Dies ist ein Mann-gegen-Mann, Kopf-an-Kopf-Rennen. Setze die Gegenstände klug ein, um Deinen Mitspieler aus dem Rennen zu werfen.

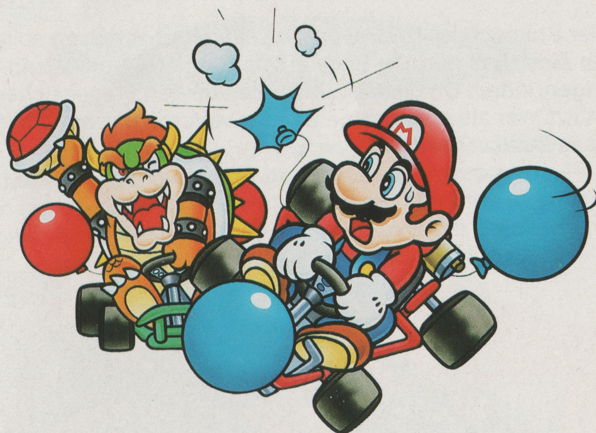
BATTLE MODE (2 Spieler)

Jeder Spieler besitzt 3 Ballons, die sein Kart schützen sollen. Dein Ziel ist es nun, die Ballons des Gegners zum Platzen zu bringen, indem Du die Gegenstände aus den Fragezeichen benutzt. Wer als erster seine Ballons verloren hat, hat auch dieses Duell verloren.



Tips für den BATTLE MODE:

- ☆ Schau auf den Bildschirmteil Deines Mitspielers, um festzustellen, wo er gerade ist.
- ☆ Benutz den Stern. Während Du unverbeulbar bist, kannst Du Deinem Gegner schon einige Ballons abjagen.
- ☆ Bananenschalen lassen sich mit Panzern von der Fahrbahn entfernen.



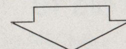
Die Sieg/Verlust-Anzeige im Battle oder Match Race-Modus zählt bis 99. Es ist also sinnvoll, wenn Ihr Euch vor dem Spiel einigt, bei wieviel Siegen oder Verlusten das Spiel entschieden ist. Zum Beispiel könntet Ihr ausmachen, daß der erste, der drei Runden gewonnen hat, auch das Spiel gewinnt. Um die Sieg/Verlust-Anzeige auf Null zu setzen, nützt es nichts, den Reset-Knopf zu drücken. Ihr müßt schon das Super Nintendo einmal aus- und dann wieder einschalten. Gibt ein Spieler auf, gilt das Rennen als unentschieden.

DER WEG ZUM SIEG: POWER-SLIDE

Benutze den L- und R-Knopf

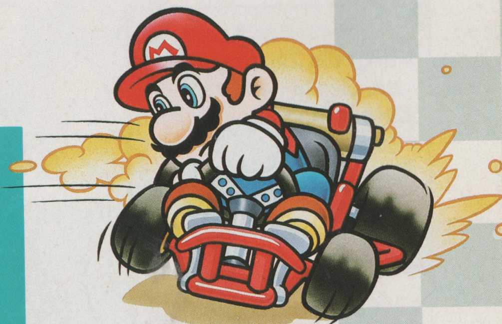
Experimentiere ein wenig mit dem L- und dem R-Knopf herum, wenn Du in den Kurven bist. Wenn Dein Timing stimmt, kannst Du den fantastischen Rutsch „Power-Slide" machen. Das ist zwar nicht leicht, lohnt sich aber zu üben, denn dann kannst Du auch scharfe Kurven nehmen, ohne auf die Bremse treten zu müssen.

B-Knopf + Steuerkreuz + L- oder R-Knopf



Scharfe Kurve

Wenn Dein Timing nicht so ganz stimmt, kannst Du aus der Kurve fliegen. Sobald Du diese Gefahr siehst, geh sofort vom Gas runter. (Das gilt auch außerhalb der Kurven, wenn Du glaubst die Kontrolle zu verlieren.) Der Power-Slide kann im Battle Modus sehr nützlich sein, wenn Du den Gegner loswerden willst, der Dir am Auspuff hängt.



Rase durch die Haarnadelkurven!



MÜNZEN SAMMELN

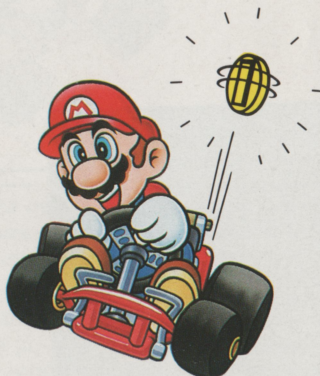
Fast überall auf den Rennstrecken findest Du Münzen. Halte die Augen auf und schau immer mal wieder auf Dein Konto. Jede Münze, die Du aufsammelst (bis zu 10), macht Dein Kart schneller. Sobald Dich ein Gegner berührt oder Du ins Schleudern gerätst, verlierst Du Münzen. Auch wenn Lakitu Dir Pannenhilfe leisten muß, verlangt er ein paar Münzen. Hast Du keine Münzen und ein Gegner berührt Dich, wirst Du von der Bahn geworfen. Sammle also so viel Münzen wie Du nur kannst!

Zahl der Münzen → 1 bis 10 → Maximum Tempo

Alle Münzen über 10 gelten als Überschuß.

Zu Beginn des Spiels hängt die Zahl der Münzen, die Du hast, von Deiner Startposition ab.

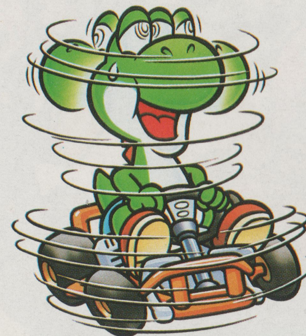
Startposition	Münzen
1. & 2.	2
3. & 4.	3
5. & 6.	4
7. & 8.	5



Wieviel Münzen kostet:

Dreher von einem Gegner verursacht	4 Münzen
Lakitus Pannenhilfe	2 Münzen
Kollision mit Gegner	1 Münze

Wenn Du keine Münzen mehr hast, solltest Du einem Zusammenstoß mit den Konkurrenten unbedingt aus dem Weg gehen. Brauchst Du Lakitus Hilfe und Du hast kein Geld mehr, dann hilft er Dir trotzdem. Er ist ja kein Unmensch!



Du kannst Deine Münzen nicht zum nächsten Rennen mitnehmen. Du mußt von vorne anfangen mit dem Sammeln. Außerdem beachte, daß Du mit allen Rädern auf der Erde bist, wenn Du Münzen einsammeln möchtest. Auch wenn Du nur ein wenig vom Boden abhebst, geht Dir die Münze durch die Lappen.



DIE 8 KART-FAHRER

Im Prinzip gibt es vier Typen von Kart-Fahrern. Wenn im 2-Spieler-Modus beide Spieler Fahrer des gleichen Typus wählen, sind die Chancen gerecht verteilt.

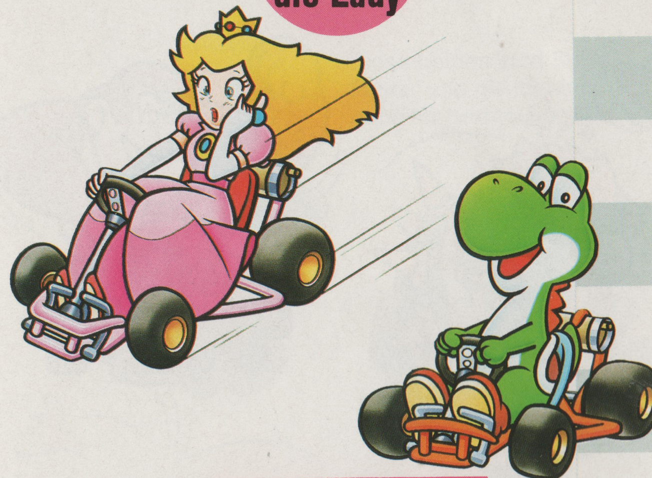
Die Brüder



Gutes Mittelmaß
MARIO & LUIGI

Die Klempner-Brüder sind beide gleich gute Kart-Fahrer. Sie sind schon seit frühen Kindertagen Rivalen, aber sie mögen sich trotzdem. Wenn sie gegeneinander antreten, schenken sie sich nichts. Übernimmt der Computer die Kontrolle über die beiden Brüder, dann versuchen sie, Dich ständig zu blockieren.

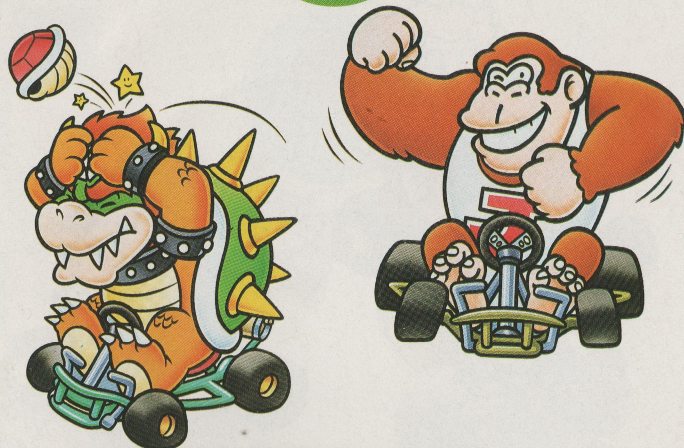
Der Dino und die Lady



Schnelle Beschleunigung
PRINZESSIN & YOSHI

Zuerst denkst Du vielleicht, die Prinzessin und Yoshi können nicht viel gemein haben – außer daß sie beide ganz vernarrt sind in Mario. Aber das täuscht: Kaum hinter dem Steuer eines Karts sitzend, zeigen sie viele Ähnlichkeiten. Zum Beispiel treten sie beide gern aufs Gas. Als Konkurrenten schmeißt Dir die Prinzessin giftige Pilze in den Weg und Yoshi versucht Dich mit Eiern vom Kurs abzubringen.

Die Brocken



Wahnsinnig schnell
BOWSER &
DONKEY KONG JR.

Die Erzfeinde von Mario. Sie sind beide recht schwergewichtig, so daß die Beschleunigung etwas länger dauert, aber wenn sie erst einmal in Schwung geraten, fahren sie ein Höllentempo! Als Konkurrenten mußt Du Dich bei Bowser vor seinen Feuerbällen in acht nehmen und bei dem Affen vor seinen Bananenschalen. Die beiden werfen wirklich ihr ganzes Gewicht ins Rennen!

Die Winzlinge

Diese beiden sind Super-Fahrer und die idealen Kumpane für Kartneulinge.



Volle Kontrolle
KOOPA & TOAD

Keiner von den beiden hat herausragende Fahreigenschaften, aber sie sind echte Allrounder. Sie haben ihr Fahrzeug wirklich voll unter Kontrolle – vor allem in Kurven ist das ein echter Vorteil. Für Kartneulinge sind sie wohl die sinnvollste Wahl. Treten die beiden als Konkurrenten auf, wirft Koopa, wie könnte es anders sein, mit Panzern und Toad hat immer ein paar Giftpilze im Handschuhfach.

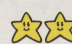


STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Wer ist wo der Stärkste und der Schwächste? Such Dir einen Fahrer aus, mit dem Du gut zurecht kommst.

Wertung

 Besser geht's nicht

 Sehr gut

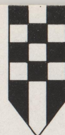
 Mittelmaß

 Nicht so toll

Situation / Fahrer	Beschleunigung	Höchstgeschwindigkeit	CHOCO ISLAND	VANILLA LAKE	DONUT PLAINS	KOOPA BEACH	BATTLE MODUS
Gutes Mittelmaß: MARIO & LUIGI	★	★★	△	★★★	★	△	★
Schnelle Beschleunigung: PRINZESSIN & YOSHI	★★★	★	★★	△	★★★	★★	★★★
Wahnsinnig schnell: BOWSER & DONKEY KONG Jr.	△	★★★	★	★★	△	★★★	△
Volle Kontrolle: KOOPA & TOAD	★★	△	★★★	★	★★	★	★★

- Koopa und Toad haben gute Noten in den Steuerungsrubriken, während Prinzessin und Yoshi da eher Probleme haben.
- Stoßen Koopa oder Toad mit einem der dicken Brocken Bowser oder Donkey Kong Jr. zusammen, werden sie ganz schön herumgeschleudert.

In Grand Prix-Rennen wird der Konkurrent vor oder hinter Dir sicher versuchen, Dir einiges in den Weg zu werfen, damit Du Probleme bekommst. Das Beste ist es da, sich zu konzentrieren und den Hindernissen auszuweichen. Je näher Du an die Spitze des Feldes rückst, umso vehementer werden diese Störversuche!



DIE STRECKEN

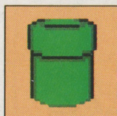
MUSHROOM CUP

MARIO CIRCUIT
Kurs 1
DONUT PLAINS
Kurs 1
GHOST VALLEY
Kurs 1
BOWSER CASTLE
Kurs 1
MARIO CIRCUIT
Kurs 2

FLOWER CUP

CHOCO ISLAND
Kurs 1
GHOST VALLEY
Kurs 2
DONUT PLAINS
Kurs 2
BOWSER CASTLE
Kurs 2
MARIO CIRCUIT
Kurs 3

Kurs-Spezialitäten



MARIO CIRCUIT Rutschgefahr: 1
Eine ausgewogene Strecke mit annehmbaren Kurven. Achte auf die Röhren!



DONUT PLAINS Rutschgefahr: 2
Eine wunderschöne Landschaft mit einem idyllischen kleinen See. Maulwürfe könnten Dir im Weg sein.



GHOST VALLEY Rutschgefahr: 1
Diese Strecke wurde vor langer Zeit aus Holz erbaut. Die Hindernisse sind nicht erwähnenswert, allerdings achte auf gefährliche Löcher.

Die Konkurrenz versucht, Dir das Leben so schwer wie möglich zu machen. Tue Dein Bestes, um ihren Attacken aus dem Weg zu karten!

„Rutschgefahr" zeigt Dir an, wie leicht Du auf einer Strecke ins Schleudern geraten kannst. Es gibt 4 Bewertungslevels: Je höher die Zahl, desto rutschiger der Kurs.

STAR CUP

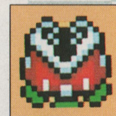
KOOPA BEACH
Kurs 1
CHOCO ISLAND
Kurs 2
VANILLA LAKE
Kurs 1
BOWSER CASTLE
Kurs 3
MARIO CIRCUIT
Kurs 4

SPECIAL CUP

Darüber darf nichts verraten werden, denn er ist den besten 100-ccm-Fahrern vorbehalten. Nur Fahrer, die in der höchsten Motorklasse alle drei Cups geholt haben, dürfen an diesem speziellen Rennen teilnehmen.



BOWSER CASTLE Rutschgefahr: 1
Diese Strecke ist mit Steinen auf Lava gebaut worden. Sei bloß vorsichtig, sonst erwischen Dich die Wummp-Fallen!



CHOCO ISLAND Rutschgefahr: 3
Ein sandiges Vergnügen in der Wüste. Hier treibt sich die infame Piranhapflanze nur zu gerne herum.



KOOPA BEACH Rutschgefahr: 3
Ein Strandrennen rund um eine kleine Insel. Die fliegenden Fische Cheep-Cheep sind hier zuhause.

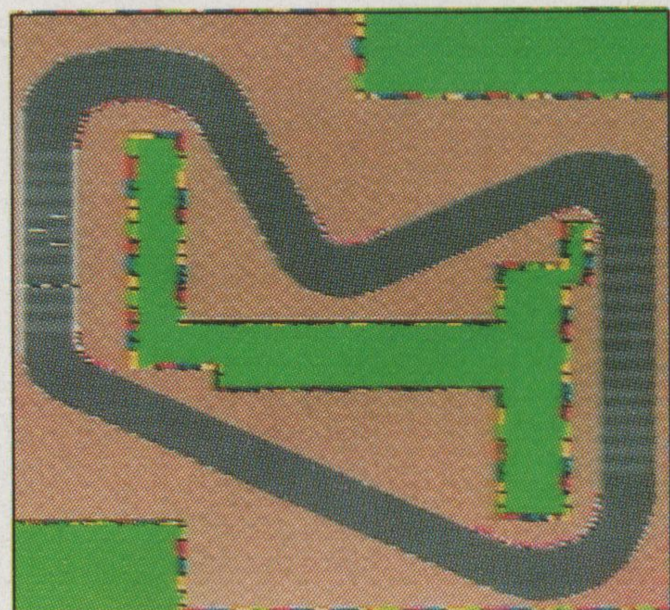


VANILLA LAKE Rutschgefahr: 4
Das Rennen findet auf dem zugefrorenen See statt. Röhren und Löcher im Eis solltest Du unbedingt umfahren.



STRECKENKARTEN

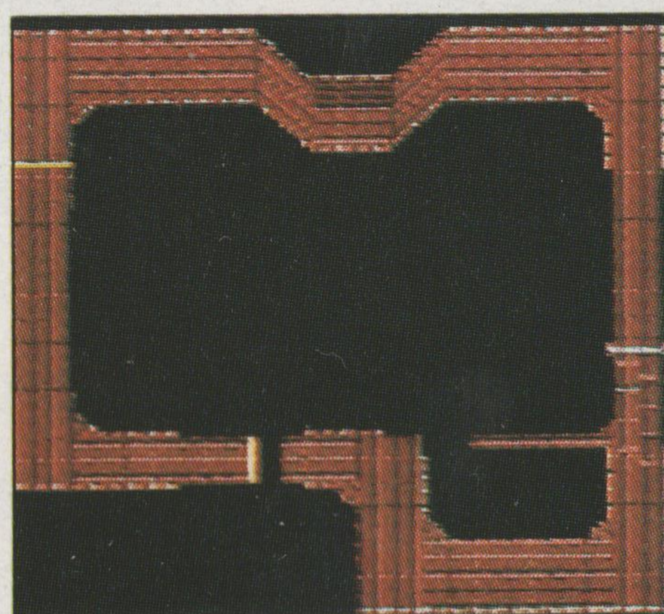
MUSHROOM CUP



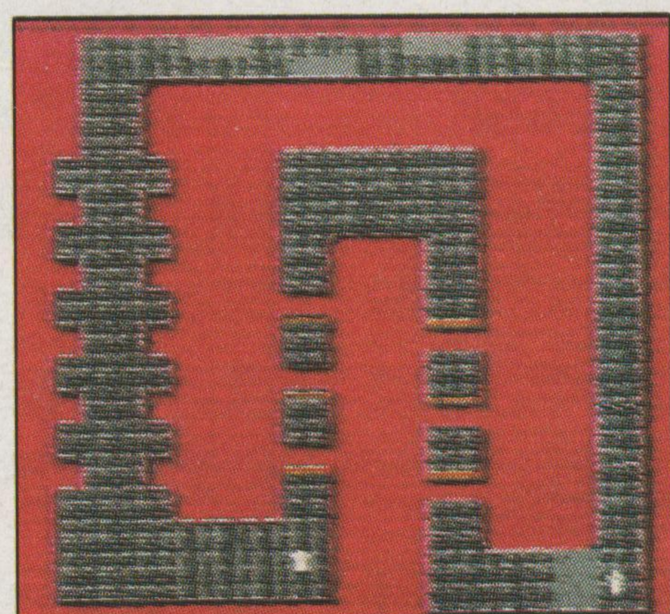
MARIO CIRCUIT 1



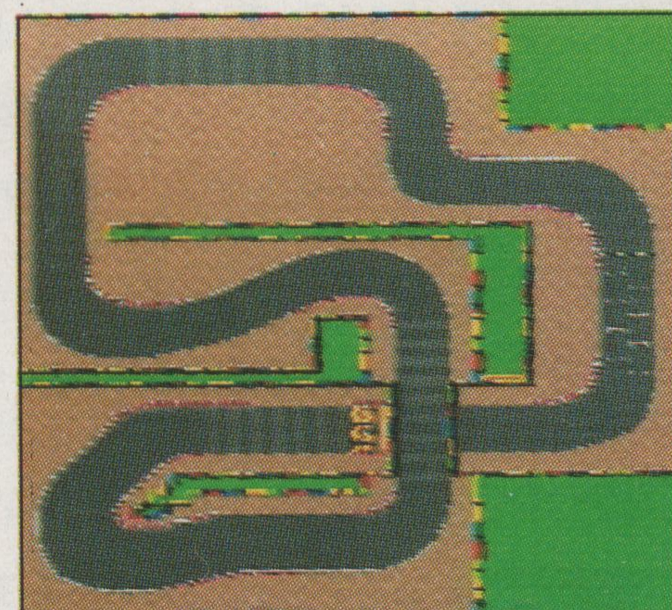
DONUT PLAINS 1



GHOST VALLEY 1



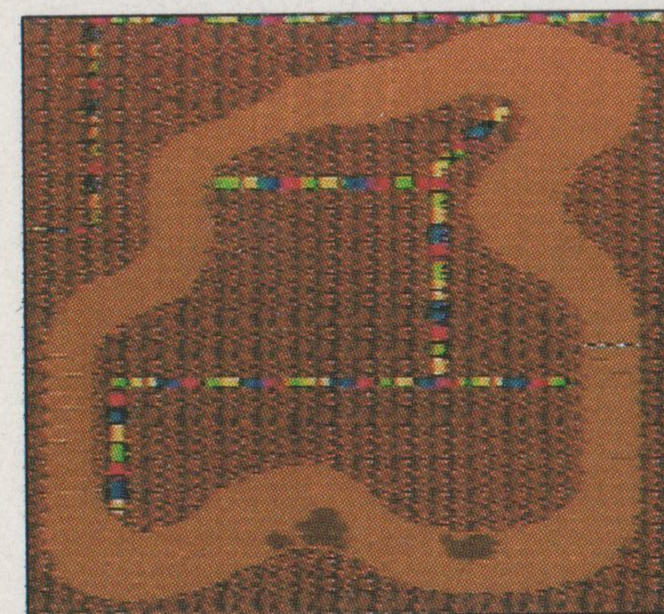
BOWSER CASTLE 1



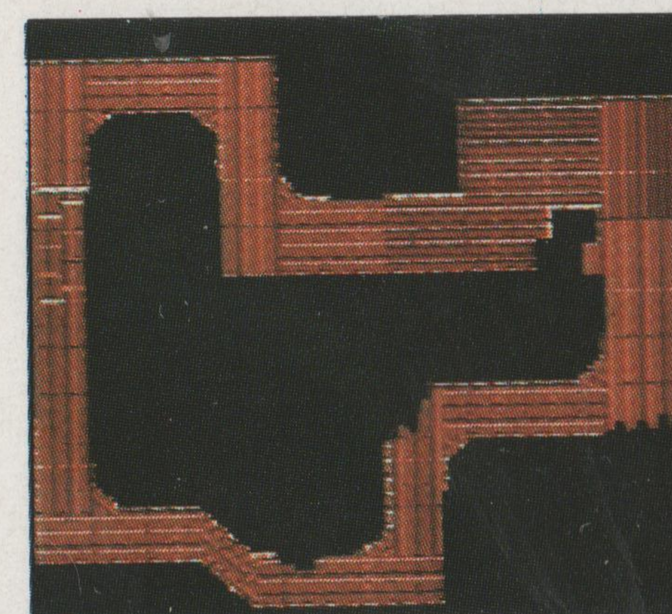
MARIO CIRCUIT 2

Gerätst Du auf einen Ölfleck, kommst Du ins Schleudern. Fahr irgendwie drumrum, wenn Du die Möglichkeit hast.

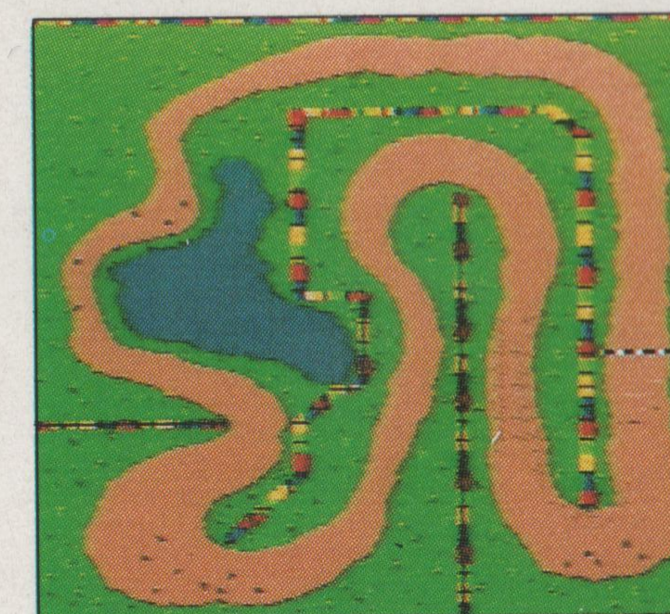
FLOWER CUP



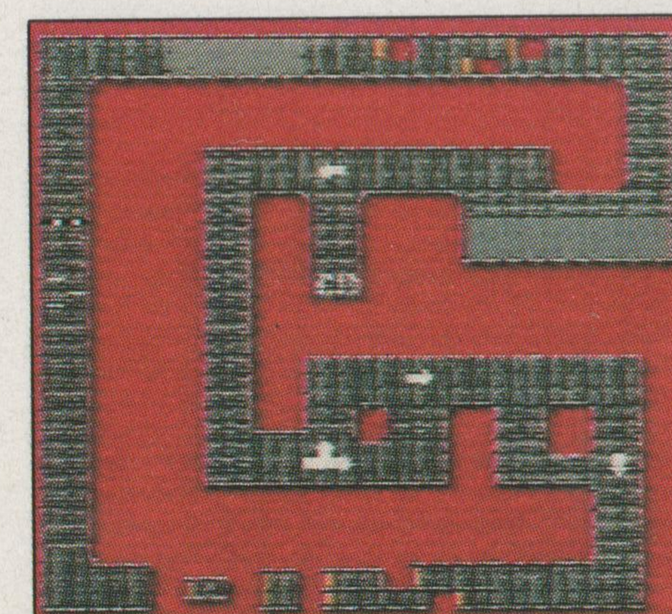
CHOCO ISLAND 1



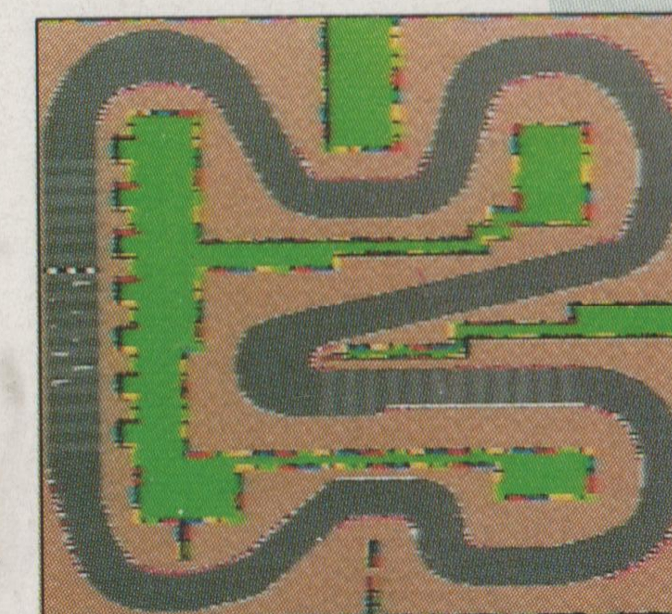
GHOST VALLEY 2



DONUT PLAINS 2



BOWSER CASTLE 2



MARIO CIRCUIT 3

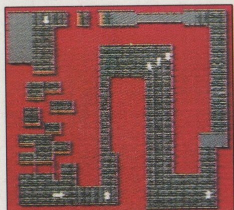
Wenn Dir ein Maulwurf auf Dein Kart draufspringt, drücke mehrmals hintereinander den L-oder R-Knopf.

STAR CUP


KOOPA BEACH 1


CHOCO ISLAND 2

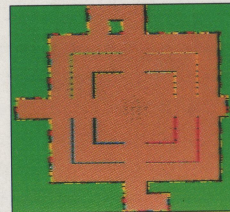

VANILLA LAKE 1

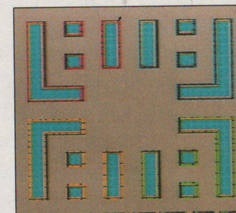

BOWSER CASTLE 3

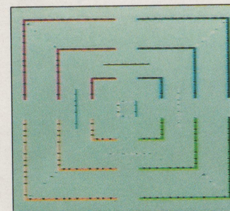

MARIO CIRCUIT 4

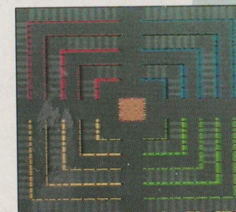
Das Wasser an der Koopa Beach ist ungeheuer tief.
Sei vorsichtig!

BATTLE MODUS


BATTLE KURS 1


BATTLE KURS 2


BATTLE KURS 3


BATTLE KURS 4

Battle Kurs 1 ist ein Trainingskurs.



DIE ULTIMATIVEN TIPS

☆ Verlierst Du in einer Kurve die Kontrolle, dann nimm sofort das Gas weg, bis Du wieder alles im Griff hast.
☆ Die Karts haben keinen Rückwärtsgang. Wenn Du die Fahrtrichtung ändern willst, hüpfe mit dem L- oder R-Knopf.
☆ Du kannst nicht über Hindernisse wie Bananenschalen hinwegspringen. Benutz die Feder und es klappt doch!
☆ Wenn Du ins Wasser fällst, kannst Du Dich zwar noch ein wenig fortbewegen, aber nicht selbst herauskommen. Keine Angst: Lakitu holt Dich mit seiner Angel wieder zurück auf die Strecke. Selbst im Ghost Valley- oder Bowser Castle-Rennen eilt er zu Hilfe.
☆ Gegenstände lassen sich nicht einsammeln, wenn Du nicht vollen Bodenkontakt hast.
☆ Hast Du im Time Trial eine gute Zeit hingelegt, dann versuche es noch einmal und versuche, Deinen eigenen Rekord zu schlagen.
☆ Wenn Du in die falsche Richtung fährst, zeigt Dir Lakitu die gelbe Flagge mit dem X drauf.
☆ Auf Dich wartet eine besondere Herausforderung, wenn Du den goldenen Special Cup gewonnen hast. Laß Dich überraschen!



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN